BATMAN
ARKHAM ASYLUM™
バットマン アーカム・アサイラム

rocksteady™

"PS logo" , "PlayStation" , "PS3" , "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"XMB" and " クロスメディアバー " are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.

BLJM 60496

CONTENTS

ストーリー……02
キャラクター……03
操作方法……06
ゲームの始め方……08
ストーリーモード……12
基本操作……15
戦闘時の操作……20
ガジェットの操作……22
アドバイス……23

※データの保存(セーブ)についてはP.09をご覧ください。

ストーリー

宿敵ジョーカーを捕らえたバットマンは、
ゴッサム・シティの凶悪な犯罪者たちが収容されている
アーカム・アサイラムへ彼を移送する。
しかし、アーカム・アサイラムの深部に収容する最中、
一瞬の隙をつかれ、ジョーカーに逃げられてしまう。

アーカム・アサイラムを占拠したジョーカーを
再び捕まえようとするバットマン。
その前に、かつて捕らえた悪名高い犯罪者たちが立ちはだかる……!

キャラクター

BATMAN

バットマン

本名はブルース・ウェイン。幼い頃、目の前で両親が強盗によって射殺されたことにより、ゴッサム・シティに巣食う悪人たちを排除することを決意する。その後、武術や探偵技術、犯罪心理学などを学び、強靭な精神と肉体を得る訓練を行った。そして、犯罪者に恐怖を与えるためにコウモリの衣装を身につけ、バットマンとなる。ウェイン邸に隠された秘密基地バットケイブから出動し、ガジェットと呼ばれる特殊な道具や乗り物を用いて犯罪者と戦う。

JOKER

ジョーカー

バットマンの宿敵で、常軌を逸した殺人を犯す極悪人。白い肌、緑の髪、血のような真っ赤な唇といったコミカルな外見とは裏腹に、混沌とした本性を内に秘めている。
「犯罪界の道化王子」を自称し、特殊能力こそ持たないものの、無限の暴力と死に至る大混乱を創り出す才能を持つ。しばしばバットマンを陥れようと緻密な計画を企てる。

ハーレークィン

本名はハーリーン・クィンゼルで、ジョーカーの治療役に任命されたアーカム・アサイラムの医師。治療を続けるうちにジョーカーに惹かれ、彼の虜となってしまった。彼の計画に協力してアーカム・アサイラムを占拠し、バットマンに対しても次々と妨害を行う。

キラークロック

本名はウェイロン・ジョーンズ。生まれつき皮膚がワニの鱗のように変形してしまう奇病を患っており、幼少期からおばによって虐待されて育った。その後、「キラークロック」という名のプロレスラーとして地下プロレスで活躍していたが、しだいに犯罪に手を染めるようになった。

ベイン

本名は不明。終身刑の囚人の子として刑務所内で育てられた。青年期に刑務所側の人体実験によって「ベノム」と呼ばれる劇薬を投与されるが、かろうじて生き残る。その結果、強靱な肉体を得たものの、副作用によってベノムを12時間ごとに投与しないと生きられない身体になった。

操作方法

はじめに

PlayStation®3本体

ゲームを開始するには:使用前にPlayStation®3本体に同梱されている取扱説明書を入念にお読みください。取扱説明書にはPlayStation®3本体のセットアップと使用方法、および重要な安全対策情報が記載されています。
電源ボタンがオンになっていることをご確認ください(PlayStation®3本体の上面)。「バットマン:アーカム・アサイラム」のディスクを、ラベルが上側になるようにしてディスクスロットにセットしてください。PS3®本体のXMB™から「ゲーム」を選択し、本作のアイコンを選択して⊗ボタンを押してください。ソフトウェアの使用方法についてはこの解説書をご参照ください。
ゲームを終了するには:ゲーム中にワイヤレスコントローラでPSボタンを2秒以上押したままにしてください。表示されるメニューから「ゲーム終了」を選択してください。

ヒント

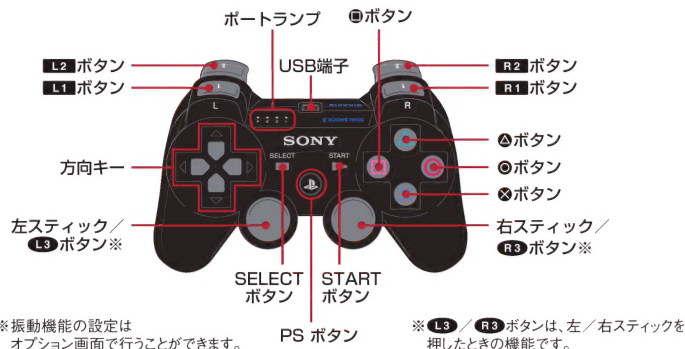
ディスクを取り出すには、ゲームを終了したうえでイジェクトボタンを押してください。
トロフィー機能:ゲーム中で特定の目標を達成するとトロフィーがもらえます。もらったトロフィーをフレンドと比べたり共有したりしましょう。トロフィーにアクセスするには、PlayStation®Networkのアカウントが必要です。

PS3®専用ソフトウェアのセーブデータ

PS3®専用ソフトウェアのセーブデータはPlayStation®3本体のハードディスクドライブ上にセーブされています。セーブデータはゲームメニューの「セーブデータ管理」から確認できます。

ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)の使用

※振動機能の設定は
オプション画面で行うことができます。

※ L3 ／ R3 ボタンは、左／右スティックを押したときの機能です。

ストーリーモード(→P.12)、チャレンジモード(→P.10)の操作

バットマンの基本的な操作方法は以下のとおりです。なお、「オプション(→P.11)」の「操作方法」で操作方法(コントロールタイプ)を変更できます。

※ストーリーモードのイベントムービー中に○ボタンや⊗ボタンを押してから○ボタンを押すと、スキップすることができます。

方向キー	ガジェットの変更
左スティック	移動
L3 ボタン	視点をバットマンの進行方向に移動
右スティック	視点の変更
R3 ボタン	視点のズーム
○ボタン	マント攻撃
⊗ボタン	(移動中に押し続ける)ダッシュ、(移動中にすばやく2回押す)回避行動、アクションの実行、グライド
△ボタン	カウンター
◎ボタン	通常攻撃
L1 ボタン	ガジェットを構える、(すばやく2回押す)クイック・バットラング
L2 ボタン	捜査モードの起動、(長押し)周辺分析
R1 ボタン	グラップリング、(ガジェットを構えたまま)ガジェットの使用
R2 ボタン	しゃがむ
STARTボタン	ポーズメニューの表示(→P.13)
SELECTボタン	マップなどの表示(→P.13)

モーションセンサー機能について

このゲームはモーションセンサー機能に対応しており、ワイヤレスコントローラを傾けることで、グライド時の操作や敵につかまったときに振りほどく操作などが行えます。

●ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意

- 使用する前に、周囲に充分なスペースが確保できているかを確認してください。
- 使用中はコントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
- コントローラをUSBケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルがPlayStation®3本体から抜けないように注意してください。

ゲームの始め方

ディスクを正しくセットしてゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。
START ボタンまたは ◎ ボタンを押して、セーブデータ選択画面に進んでください。

セーブデータ選択画面

セーブデータ選択画面ではゲームを始めるデータを選びます。
方向キーまたは左スティックで項目を選び、◎ボタンで決定してください。

最初からゲームをプレイする

最初からプレイする場合は、初めにセーブデータを作成します。「新規ゲームをスタート」を選び、「明るさ」と「字幕」を設定したら、「続ける」を選んでください。
続いて、ゲーム中の難易度を「ビギナー(簡単)」、「ノーマル(普通)」、「アドバンス(難しい)」から選ぶとセーブデータを作成してゲームが始まります。

続きからゲームをプレイする

すでに作成されているセーブデータを選ぶと、メインメニュー画面に進みます。また、セーブデータを選んで△ボタンを押すとセーブデータを削除することができます。

メインメニュー画面

メインメニューから項目を選んでゲームを始めたり、ゲームの進行状況を確認することができます。

メインメニュー

ゲームの進行状況

●ゲームの進行状況

チャレンジ	チャレンジモード(→P.10)のクリア状況です。
リドラーチャレンジ	リドラーチャレンジ(→P.14)をクリアした数／総数です。
アップグレード	アップグレード(→P.12)した数／総数です。
キャラクター・データ	現在キャラクター・データ(→P.11)で確認できるキャラクターイラストの数／総数です。
ゲームクリア	ゲーム全体の進行状況です。

ストーリーを続ける

このゲームのメインモードである「ストーリーモード(→P.12)」をプレイします。バットマンを操作して、ジョーカーに占拠された刑務所「アーカム・アサイラム」の平和を取りもどしましょう。

データの保存(セーブ)について

このゲームはオートセーブに対応しています。ストーリーモードを特定の地点(チェックポイント)まで進めたときや、「オプション」で設定を変更したとき、それ以外のモード終了時などにデータが自動的に保存されます。画面右下に が表示されているときはデータの保存中なので、PlayStation®3本体の電源を切らないでください。
なお、セーブデータを作るには本体HDDに1230MB以上の空き容量が必要です。

チャレンジモード

さまざまな状況で敵と戦い、獲得したスコアを競うモードです。挑戦する状況（チャレンジ）を選んだらゲームを始めてください。
チャレンジは複数のステージで構成されており、各ステージにいる敵をすべて倒すとステージクリアとなります。すべてのステージをクリアすると終了となり、各ステージのスコアの合計が獲得スコアとなります。
なお、PlayStation®Networkに接続すると、オンライン上のランキングを確認することができます。

※挑戦できるチャレンジはストーリーモードを進めると増えていきます。
※チャレンジをプレイ中にSTARTボタンを押すとポーズメニュー（→P.13）が表示されます。
※ストーリーモードでアップグレード（→P.12）を行っている場合は、プレイ時にその内容が反映されます。
※PlayStation®Networkに接続するにはアカウントの登録が必要です。詳しくはPlayStation®3本体の取扱説明書をご覧ください。

ダウンロード コンテンツ

PlayStation®Networkに接続して、PlayStation®Storeから追加コンテンツをダウンロードすることができます。

ジョーカーをダウンロードしよう

「ダウンロード コンテンツ」では、ジョーカーを操作キャラクターとして無料でダウンロードすることができます。PlayStation®Storeに接続したら、『バットマン アーカム・アサイラム』のダウンロードエリアを選び、ダウンロードを開始してください。
ダウンロードが完了すると、「チャレンジモード」の開始時に操作キャラクターを選ぶ画面が表示されるようになり、ジョーカーを選ぶことができます。

キャラクター・データ

このゲームに登場するキャラクターの解説を見ることができます。なお、選べるキャラクターはストーリーモードを進めると増えていきます。

キャラクター・トロフィー

このゲームに登場するキャラクターのトロフィー（キャラクターポリゴン）を見ることができます。なお、選べるトロフィーはストーリーモードを進めると増えていきます。

オプション

このゲームの環境設定を行ったり、コントロールタイプの変更やスタッフクレジットを見ることができます。なお、△ボタンを押すと設定を初期状態にもどします。

ゲームオプション	上下カメラ操作を反転	右スティック上下の操作を反転させるかどうかを設定します。
	左右カメラ操作を反転	右スティック左右の操作を反転させるかどうかを設定します。
	グライド時のカメラ操作を反転	グライド時の右スティックの操作を反転させるかどうかを設定します。
	カメラサポート	カメラサポート（バットマンの動きに合わせて視点が移動する機能）の有無を設定します。
	明るさ	画面の明るさを調節します。
	モーションセンサー機能	モーションセンサー機能の有無を設定します。
オーディオオプション	字幕の有無を設定したり、SFX（効果音）やBGM（音楽）、ダイアログ（キャラクターのボイス）の音量を変更できます。	
操作方法	操作方法を確認したり、コントロールタイプを変更できます。	
クレジット	このゲームのスタッフクレジットを見ることができます。	

ストーリーモード

バットマンを操作して敵を倒したり、捕らわれた人々を助けながら、アーカム・アサイラムの奥へと消えたジョーカーを追跡しましょう。

ゲームの進め方

ストーリーモードは指示された行動(ミッション)をクリアすることで進みます。
敵を倒しながらアーカム・アサイラム内を進み、ミッションクリアをめざしましょう。なお、現在のミッションは「マップ&ミッション(→P.14)」で確認することができます。

体力メーター
敵から攻撃を受けると減り、すべてなくなるとミッション失敗です。

XPとアップグレードについて

敵を倒すとXP(経験値)が手に入り、XPメーターがたまります。XPメーターが満タンになると、「ウェインテック」でバットマンを強化(アップグレード)して、体力メーターを増やしたり、新しい攻撃ができるようになります。

XPメーター

アップグレード表示
アップグレードが可能な場合に表示されます。

ミッション失敗について

体力メーターが空になったり、ミッションの条件を満たせなかったりするとミッション失敗となり、2つのメニューが表示されます。チェックポイントからやり直す場合は「リトライ」を、ゲームを終了してメインメニュー画面へもどる場合は「終了」を選んでください。

マップなどを表示する

SELECTボタンを押すと「ウェインテック」、「リドラーチャレンジ(→P.14)」、「マップ&ミッション(→P.14)」、「キャラクター・データ(→P.14)」のいずれかの画面を表示します。L1ボタンまたはR1ボタンで、見たい画面に切り替えてください。なお、これらの画面はゲームを進めると表示できるようになります。

ウェインテック

バットマンをアップグレードできます。左スティックまたは方向キー左右でアップグレードしたい項目を選び、◎ボタンで決定してください。

XPメーター

アップグレードできる回数
アップグレードができる場合に表示されます。

アップグレード項目
「利用不可」の項目は特定のアップグレードを行ったり、ゲームを進めると選べるようになります。

ポーズメニューについて

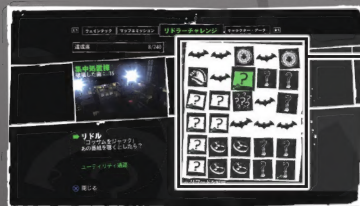
「ストーリーモード」や「チャレンジモード」では、ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ゲームを一時停止してポーズメニューを表示します。

再開	ゲーム画面にもどります。
チェックポイントから再開	前回のチェックポイントからストーリーモードを再開します。 ※チャレンジモードでは「チャレンジをリスタート」と表示され、選ぶとチャレンジを最初からやり直します。
ゲームオプション	「ゲームオプション」を設定します。
オーディオオプション	「オーディオオプション」を設定します。
操作方法	操作方法の確認やコントロールタイプの変更ができます。
終了	ストーリーモードの場合はメインメニュー画面に、チャレンジモードの場合はチャレンジを選ぶ画面にもどります。

リドラーチャレンジ

アーカム·アサイラムの囚人、リドラーから出されるさまざまな問題(リドラーチャレンジ)の達成状況などをエリア別に確認できます。L2ボタンやR2ボタンで見たいエリアに切り替えてください。

※リドラーチャレンジについてはP.24をご覧ください。

各エリアの問題

クリアすると(バットマークのアイコン)が表示されます。なお、(鍵のアイコン)と表示された問題は、クリアするとキャラクター・データ画面やキャラクター・トロフィー画面で見られる項目が増えます。

マップ&ミッション

アーカム・アサイラムのマップを表示して、バットマンの現在地や現在のミッションなどを確認することができます。なお、R2ボタン/L2ボタンでマップを拡大/縮小、□ボタンでバットマンが現在いる場所を拡大表示することができます。

現在のミッション

ミッションの目的地

ミッションクリアのために行く必要のある場所です。

バットマンの現在地と向き

キャラクター・データ

キャラクター・データ画面を表示して、このゲームに登場するキャラクターの解説を見ることができます。

基本操作

アーカム・アサイラムを探索する際の基本となる操作について説明します。これらの操作を駆使して、入り組んだ構造の刑務所内を進んでいきましょう。

移動【左スティック】

左スティックを倒すと、その方向にバットマンが歩いて移動します。

ダッシュ【移動しながら⊗ボタン】

左スティックを倒しながら⊗ボタンを押すとダッシュします。

視点変更【右スティック】

右スティックを倒すと、その方向に視点を動かすことができます。
なお、L3ボタンを押すと視点をバットマンの進行方向にもどします。

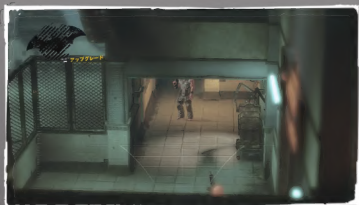
ジャンプする

足場の上などにいる場合、近くにある足場に向かってダッシュすると、ジャンプしてその足場へ移動することができます。

※足場と足場の距離が長いときは、移動できないことがあります。

視点のズーム【R3ボタン】

R3ボタンを押すと、遠くのものを見たり、近くのものをより詳しく見ることができます。ズームをやめたいときは、もう一度R3ボタンを押してください。

回避行動【⊗ボタン】

移動中に⊗ボタンをすばやく2回押すと、移動している方向にすばやく飛び込んで回避行動をとります。

しゃがむ【R2ボタン】

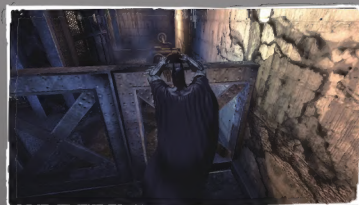
R2ボタンを押すと、バットマンがその場にしゃがみます。
また、しゃがんだ状態で左スティックを倒すとしゃがみ移動となって、通気口などの天井の低い場所を通ったり、敵に気づかれずに行動したりできます。

アクションを実行する【⊗ボタン】

人やトビラなどに近づいて⊗ボタンを押すと、状況に応じて人と話す、トビラを開ける、調べるなどのさまざまなアクションを行うことができます。

よじ登る

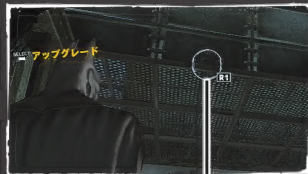
低い段差やフェンスなどに近づいて⊗ボタンを押すと、段差をよじ登ります。

※ダッシュしたまま段差などに近づくと、そのままよじ登ることができます。

通気口のカバーなどをこじ開ける

入口がふさがっている通気口などに近づいて⊗ボタンを押すと、バットマンが通気口のカバーを持ちます。このとき⊗ボタンを連打すると、通気口のカバーをこじ開けて中に入れるようになります。

グラップリング【R1ボタン】

画面にグラップリングアイコンが表示されている場合は、R1ボタンを押すとバットマンがグラップルガンを使って足場などへ移動することができます（グラップリング）。なお、移動後は縁にぶら下がります（→P.18）。

※グラップリング中に⊗ボタンを押し続けると、ぶら下がらずにそのまま足場の上に移動できます。

グラップリングアイコン

と表示されている場所にはグラップリングできません。

グライド［⊗ボタン］

足場から降りるときに⊗ボタンを押し続けると、バットマンがマントを広げて滑空（グライド）します。グライド中は、左スティックを左右に倒したり、コントローラを左右に傾けると進行方向を変えられます。また、左スティック上下で飛距離（上で長く、下で短く）の調節が行えます。

捜査モードを起動する［L2ボタン］

L2ボタンを押すと捜査モードを起動して、カベなどの障害物の先にいる人や敵の様子を確認したり、画面内にあるインタラクティブ・アイテムなどの情報を知ることができます。

バットマンが利用できるアイテムで、オレンジ色で表示されます。

足場の縁にぶら下がる

グラップリングで足場へ移動したり、離れている足場の間をジャンプしたりすると、バットマンが足場の縁にぶら下がります。
このときに左スティックを左か右に倒すと、ぶら下がったまま縁を移動することができます。
足場の上に登るときは⊗ボタンを押すか左スティックを上に倒してください。

※縁にぶら下がっているときに◎ボタンを押すと、手を放して下に降ります。

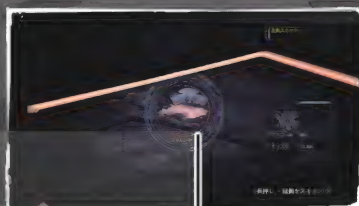
証拠スキャナーモード

ミッションによっては、捜査モードを使って現場に残された手がかりを探すことがあります。この場合は、捜査モードを起動すると証拠スキャナーモードになります。

1 現場に残された手がかりは、画面中央のスキャンリングを使って探します。右スティックでスキャンリングを動かして手がかりを探しましょう。

証拠スキャナーモードの範囲
このライン内に手がかりが隠されています。ラインの外に出ると通常の捜査モードに切り替わります。

スキャンリング

2 スキャンリング内に手がかりが入ると「検出」と表示され、このとき⊗ボタンを押すとスキャンを始めます。
スキャンメーターが一周するまで⊗ボタンを押し続けるとスキャン完了となり、ミッションクリアです。

スキャンメーター

周辺分析について

ゲームを進めると、L2ボタンを長押しすることで画面内にあるものを分析できるようになります（周辺分析）。周辺分析は、手がかりを探すときや、リドラーチャレンジをクリアする（→P.24）ときに使います。

戦闘時の操作

敵と遭遇したら、通常攻撃やカウンター、マント攻撃で戦いましょう。
タイミングよく攻撃を行うと連続攻撃（コンボ）となります。

通常攻撃【□ボタン】

□ボタンを押すと、バットマンがパンチやキックで攻撃します。攻撃の手段は状況によって変わります。

カウンター【△ボタン】

敵が攻撃を仕掛けてきたときにタイミングよく△ボタンを押すと、カウンターを行うことができます。

カウンターマーク

このマークの表示中に△ボタンを押すと、カウンターが成功します。難易度が「ビギナー」と「ノーマル」の場合のみ表示されます。

グランド・テイクダウン

通常攻撃などで敵をダウンさせたときにR2ボタンと△ボタンを同時に押すと、敵を一撃で倒すことができます。

マント攻撃【○ボタン】

○ボタンを押すとマントを翻し、ヒットした敵を少しの間立った状態で気絶させます。

マント攻撃がヒットした敵

敵の背後を取る【×ボタン】

敵のいる方向に移動しながら×ボタンをすばやく2回押すと、敵の頭上を飛び越えて背後に回り込むことができます。

コンボについて

通常攻撃やカウンターが連続して敵にヒットするとコンボとなり、効率よくダメージを与えることができます。なお、アップグレード（→P.12）することで、コンボ時に特殊な攻撃が行えたり、攻撃の威力を上げられます。

コンボ数

コンボを続けると増えていき、この数が多いほど敵を倒したときにもらえるXPが増えます。

ガジェットの操作

バットマンは、ガジェットと呼ばれる特殊な道具を使うことができます。最初に使えるのはバットラングだけですが、ゲームを進めると使えるガジェットが増えていきます。

ガジェットの基本操作について

L1ボタンを押すとバットマンがガジェットを構えます。この状態でR1ボタンを押すとガジェットを使うことができます。

バットラングの使い方

バットラングは、ブーメランのように投げて標的（特定の対象や敵）を壊したり、攻撃できるガジェットです。バットラングを構えると照準が表示されるので、右スティックで照準を標的に合わせてから使いましょう。なお、L1ボタンをすばやく2回押すと、ほかのガジェットを装備していてもバットラングが使えます（クイック・バットラング）。

※クイック・バットラングの場合は、照準を表示せずにバットラングを投げます（近くに標的がない場合は画面中央へ、標的がある場合はそこに向かって自動的に投げます）。
※構えてからR1ボタンでもバットラングを投げられます。この場合は視点カメラがバットラングの軌道を追いかけます。

照準
標的に照準を合わせると、黄色く表示され、その場所に向かってバットラングを投げます。

ガジェットを変更する

方向キーで装備しているガジェットを変更できます。方向キーのいずれかを押すと現在所持しているガジェットが表示されるので、変更したいガジェットを方向キーで選んでください。

現在所持しているガジェット

アドバイス

ストーリーモードを進めるうえで役立つさまざまな情報を紹介します。うまく進めなくなったときなどに活用してください。

まずは捜査モードで状況を把握

捜査モードでは、敵の位置や敵が武装しているかどうかなどを確認できます。新しいエリアに来たときは、捜査モードで敵の状況を確認してから行動を開始しましょう。

武装している敵
赤く表示されます。

敵の情報
敵の人数や武装状況などを確認できます。

闇に紛れて行動せよ

武装している敵がいるエリアでは、正面から戦いを挑むのは危険です。しゃがみ移動を行って敵に気づかれようにして移動しましょう。
通路の曲がり角では、しゃがんだまま⊗ボタンを押すと、右スティックで視点を動かして曲がり角の先の様子を確認できます（コーナーカバー）。

敵を背後から仕留める

敵の背後にしゃがみながら近づいて△ボタンを押すと、敵に見つかることなく一撃で倒せます（サイレント・テイクダウン）。

ガーゴイル像を利用しよう

天井付近にガーゴイル像が飾られているエリアでは、グラップリングでガーゴイル像の上に乗って空中を移動できます。敵に見つかった場合は、ガーゴイル像を利用して彼らの目から逃れましょう。

ガーゴイル像

ガーゴイル像の上から別のガーゴイル像へと飛び移ることもできます。

グライドキックで奇襲をかけよう

ガーゴイル像などの足場の上にいる場合、近くにいる敵の頭上に標的マークが表示されます。このとき◎ボタンを押すと、その敵にグライドで近づいて攻撃する、グライドキックが行えます。

※標的マークが表示されていない場合は⊗ボタンを1回押すとガーゴイル像から降り、⊗ボタンを押し続けるとグライドを行います。

標的マーク

リドラーチャレンジに挑戦しよう

リドラーチャレンジの問題は、いろいろな種類があります。問題をクリアするとXPがもらえたり、「キャラクター・データ」や「キャラクター・トロフィー」で閲覧できる項目が増えるので、右のページで紹介するヒントを参考にして挑戦してみてください。

●リドラーチャレンジの問題の種類

	囚人インタビューテープ		アーカムの記録		ジョーカーの歯
	リドラー・トロフィー		リドル		ミステリー

「囚人インタビューテープ」、「リドラー・トロフィー」、「ミステリー」のヒント

囚人インタビューテープはアーカム・アサイラム内の机の上などに置いてあり、リドラー・トロフィーは通気口などさまざまな場所に隠されています。これらは⊗ボタンで調べると問題をクリアできます。
なお、ミステリーもある物を調べることでクリアとなります。

囚人インタビューテープ

リドラー・トロフィー

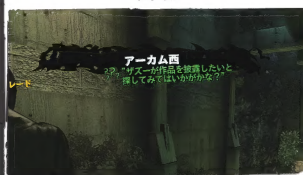
「ジョーカーの歯」のヒント

ジョーカーの歯は、アーカム・アサイラムの各エリアの床で動いているおもちゃの入れ歯です。これをバットラングなどで特定数破壊するとクリアとなります。

ジョーカーの歯

「リドル」、「アーカムの記録」のヒント

「リドル(なぞなぞ)」や「アーカムの記録」は、特定の場所で周辺分析をすることでクリアできます。怪しい場所を見つけたら、L2ボタンで周辺分析を行ってみましょう。

リドル

エリアを移動した際に表示されるリドルの答えとなる場所を探しましょう。

アーカムの記録

アーカム・アサイラム内の各所にある墓標などを探しましょう。

「バットマン アーカム・アサイラム：スクウェア・エニックス発売版」で提供されていたダウンロード・コンテンツは引き続き無料でダウンロード可能です。ただし、提供元はスクウェア・エニックスになります。

※このサービスは予告なく終了する事があります。ご了承ください。

Digital Surround

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS,

ワーナー・ホーム・ビデオ　ユーザーサポートセンター

本商品の不具合に関するお問い合わせは、下記までお願いします。

フリーダイヤル 0120-06-4700

お問い合わせ時間：平日（土・日・祝日を除く）10：00～13：00、14：00～17：00

ワーナー・ホーム・ビデオ　www.warnerbros.co.jp

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © Warner Bros. Entertainment Inc.Developed by Rocksteady Studios Ltd . Ltd. Published by Warner Home Video.
Powered by Unreal Engine. Unreal ® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal ® Engine, Copyright 1998-2009, Epic Games Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Uses FMODEX Sound System. Firelight Technologies. Uses Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (©2009 Interactive Data Visualization,Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization,Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2009. All Rights Reserved.

WBIE LOGO, WB SHIELD ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)